

**GAME EDUKASI PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK  
BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA KELAS 4 SD SLB-  
BC (STUDI KASUS: SLB-BC KARYA SEJAHTERA SRAGEN)**



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I  
Pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:  
PALISTYA NESTY HARIJANTI  
L200170083**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS KOMUNIKASI DAN  
INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**GAME EDUKASI PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN  
KHUSUS TUNAGRAHITA KELAS 4 SD SLB-BC (STUDI KASUS: SLB-BC KARYA  
SEJAHTERA SRAGEN)**


**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**PALISTYA NESTY HARLIANTI**  
**L200170083**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.**  
**NIK.738**



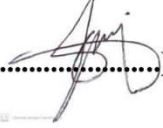
**HALAMAN PENGESAHAN**

**GAME EDUKASI PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK  
BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA KELAS 4 SD SLB-BC (STUDI  
KASUS: SLB-BC KARYA SEJAHTERA SRAGEN)**

**OLEH  
PALISTYA NESTY HARLIANTI  
L200170083**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada hari Kamis, 15 Juli 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.**

**Dewan Penguji:**

- |    |   |  |
|----|---|--|
| 1. | Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T.,<br>M.T. (Ketua Dewan                  | <br>(.....)   |
| 2. | Maryam, S.Kom.,<br>M.Eng. (Anggota I                                | <br>(.....) |
| 3. | Devi Afriyantari Puspa Putri, S.Kom.,<br>(Anggota II Dewan Penguji) | <br>(.....) |

Dekan  
Fakultas Komunikasi dan Informatika



  
**Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.**  
**NIK.188**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

**Surakarta, 26 Juli 2021**

Penulis



**PALISTYA NESTY HARIJANTI**

**L200170083**

# **GAME EDUKASI PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA KELAS 4 SD SLB-BC (STUDI KASUS: SLB-BC KARYA SEJAHTERA SRAGEN)**

## **Abstrak**

Mengenalkan macam-macam pekerjaan sangat penting diajarkan sejak dini untuk anak-anak, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Seperti anak berkebutuhan khusus tunagrahita yang memiliki hambatan perkembangan intelektualnya. Pada saat ini, pembelajaran untuk memperkenalkan macam profesi di sekolah tersebut masih menggunakan alat berupa poster bergambar. Selain itu, dengan metode pembelajaran tersebut anak menjadi mudah bosan saat belajar. Maka dari itu, tujuan pembuatan game edukasi ini adalah untuk membantu mengenalkan profesi apa saja yang ada disekitar mereka dengan tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam perancangan game ini memanfaatkan *software Construct 2* dengan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*). Uji *black box* menunjukkan bahwa *game* berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *game* ini terdiri dari 31 responden diantaranya adalah 9 orang guru dan teman-teman yang berlatar belakang pendidikan. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan pengujian SUS dengan rata-rata sebesar 85,21% *game* ini layak untuk digunakan. Selain itu, Game Edukasi Pengenalan Profesi dapat diimplementasikan ke dalam *Android*, jadi pengguna akan lebih mudah menggunakannya.

**Kata Kunci:** *construct 2*, game edukasi, anak tunagrahita, GDLC

## **Abstract**

It is very important to introduce various kinds of work from an early age to children, both normal children and children with special needs. Such as children with special needs mentally retarded who have intellectual development barriers. At this time, learning to introduce various professions in the school is still using a tool in the form of a picture poster. In addition, with this learning method, children become easily bored while studying. Therefore, the purpose of making this educational game is to help introduce what professions are around them with a more attractive and fun appearance. In designing this game using Construct 2 software using the GDLC (*Game Development Life Cycle*) method. The black box test shows that the game runs as expected. The test of this game consisted of 31 respondents including 9 teachers and friends with educational backgrounds. The results of this study can be concluded that, by using the SUS test with an average of 85.21% this game is feasible to use. In addition, Professional Recognition Educational Games can be implemented into Android, so users will find it easier to use.

**Keywords:** *construct 2*, educational games, tunagrahita children, GDLC.

## 1. PENDAHULUAN

Pengenalan profesi dan pekerjaan saat usia dini sangatlah penting untuk perkembangan pengetahuan anak. Mengenalkan profesi kepada anak juga akan membantu anak untuk menentukan pekerjaan apa yang kelak akan mereka pilih (Trisandrilla & Nurgiyatna, 2018). Anak yang sudah menginjak umur 4-6 tahun sudah memiliki kepekaan terhadap upaya untuk mengembangkan potensinya (Soepomo, 2015). Namun, berbeda halnya dengan anak tunagrahita yang memiliki kebutuhan khusus.

Tunagrahita atau dapat disebut juga sebagai Retardasi Mental (*mental retardation*). Tunagrahita berasal dari bahasa *sanskerta*, kata *Tuna* yang berarti “merugi”, dan *grahita* yang berarti “pikiran”. Secara umum tunagrahita diartikan sebagai individu atau anak yang memiliki kemampuan intelektual atau IQ dibawah rata-rata anak normal lainnya. Disamping itu mereka memiliki kecerdasan dan kemampuan tingkah laku yang terbatas dan sulit memusatkan perhatian mereka pada satu tujuan. Berdasarkan tes intelegensi baku, anak tuna grahita memiliki IQ 70 kebawah. Keterbatasan tersebut yang menyebabkan mereka kesulitan untuk mempelajari hal baru dan bahkan mudah lupa dengan pelajaran yang baru saja dipelajari jika tidak dilakukan secara terus menerus (Al Irsyadi and Rohmah 2017).

Tunagrahita memiliki kategori yang berbeda antara lain tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, tunagrahita berat, dan tunagrahita sangat berat. Tunagrahita ringan memiliki IQ paling tinggi dibandingkan dengan kategori tunagrahita yang lain yaitu dengan IQ 50 sampai 70. Untuk anak tunagrahita ringan, mereka dapat melakukan ketrampilan mengurus diri sendiri seperti makan, minum, mandi, dan aktifitas monolog lainnya. Namun ada beberapa hal yang masih membutuhkan bantuan dan dukungan dari orang sekitarnya. Pada umur 16 tahun tingkat kecerdasannya setara dengan anak normal kelas 3 atau 5 Sekolah Dasar. Setiap individu berhak diperlakukan setara sesuai dasar hak asasi manusia. Hak tersebut berupa untuk diterima dan dihormati, tidak memandang status sosial, suku, agama, ras, jenis kelamin, ataupun usia (Hasugian et al., 2019). Berdasarkan Undang- Undang Dasar No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 Ayat 1 menyatakan

bahwa : “Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa”.

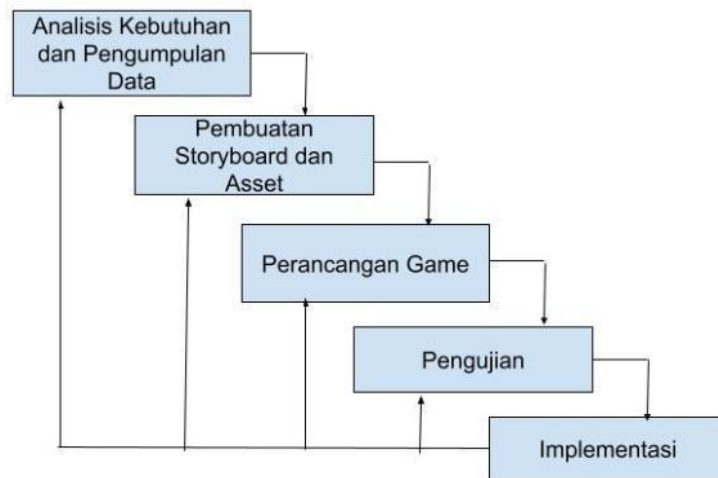
Oleh karena itu, Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus. Sekolah khusus yang diperuntukkan untuk anak-anak berkebutuhan khusus agar anak dapat mendapatkan kesempatan belajar seperti anak normal yang lain (F. Y. Al Irsyadi & Rohmah, 2017). Setelah penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru di SLB Karya Sejahtera Sragen, sekolah tersebut belum menerapkan sistem pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi *game* (F. Al Irsyadi, 2019). Maka dari itu, *game* edukasi ini akan menggunakan bahan pembelajaran yang sudah biasa digunakan di dalam kelas (Article, 2020). Sesuai materi yang diajarkan di sekolah tersebut, pengenalan profesi sudah termasuk kedalam kurikulum yang diterapkan sekolah tersebut. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan dengan alat bantu poster bergambar berbagai macam pekerjaan. Poster bergambar hanya dapat menampilkan gambar berupa 2 dimensi dan akan membuat anak cenderung cepat bosan dan kurang menarik bagi anak-anak (Trisandrilla & Nurgiyatna, 2018). Oleh karena itu, penulis membuat media pembelajaran berupa aplikasi *game* edukasi sebagai alat bantu pembelajaran yang baru dan lebih efektif (F. Y. Al Irsyadi et al., 2016).

Pembelajaran menggunakan *game* merupakan cara untuk mengurangi rasa tekanan sosial dan *game* akan membuat ketagihan untuk belajar (Romero, 2019). Salah satu jenis perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pendidikan sekaligus hiburan, bisnis, maupun kesehatan disebut sebagai *game* (Mulyaningsih, 2015). Sampai saat ini, *game* edukasi digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah (Sholdova & Method, n.d.). Untuk anak berkebutuhan khusus, *smartphone* akan menjadi sesuatu yang menyenangkan karena mereka mendapat hal baru (Yuliana & Irsyadi, 2020). Dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan juga akan membantu para guru untuk memberikan metode pembelajaran yang baru dan lebih bervariasi untuk anak didik mereka (Ario Yustin et al., 2016).

Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan aplikasi *Construct 2*. *Construct 2* merupakan *tools* perancangan *game* 2 dimensi berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scrria. *Construct 2* tidak perlu menggunakan bahasa khusus pemrograman yang relatif sulit dan rumit. Dengan *Construct 2* pembuatan *game* akan lebih mudah (Al Irsyadi et al., 2016).

## 2. METODE

Penulis menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) untuk pengembangan *game* edukasi ini, seperti ditunjukkan pada Gambar 1. (Ilmiah et al., 2020).



Gambar 1. Metode *Game Development Life Cycle*

### 2.1 Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data

Analisis kebutuhan pada perancangan *game* ini antara lain:

#### 2.1.1 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang diperlukan yaitu *hardware* dan *software*. *Hardware* yang meliputi Laptop Asus A442U Intel Core i5 8<sup>th</sup> Gen dan Hardisk. Sedangkan untuk *software* meliputi Construct 2, Photoshop, Google Chroom, dan Corel Draw.



### 2.1.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data penulis lakukan dengan mendatangi salah satu *staff* pengajar di SLB BC Karya Sejahtera Sragen yaitu Ibu Kustanti. Wawancara yang penulis lakukan mendapatkan hasil, sebagai berikut:


- a. Mata pelajaran ini termasuk kedalam pembelajaran tematik.
- b. Proses belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan kurikulum K-13.
- c. 3. Pembelajaran pengenalan profesi biasa menggunakan alat bantu poster bergambar berbagai macam profesi.
- d. 4. Kelas 4 SLB Karya Sejahtera terdapat 4 orang laki-laki dan 1 orang perempuan dalam 1 kelas.


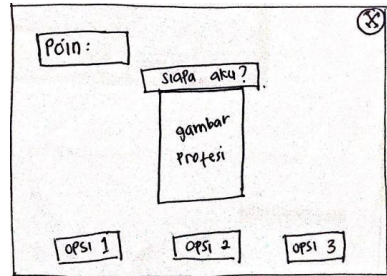
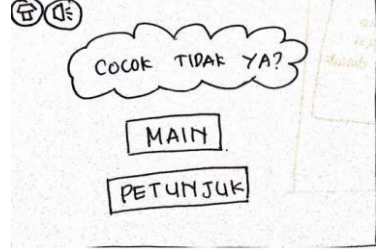
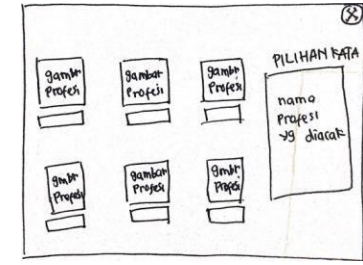
## **2.2 Pembuatan *Storyboard* dan *Asset***

### 2.2.1 *Storyboard*

*Storyboard* merupakan serangkaian gambar visual urutan atau alur dari *game* yang akan dibuat seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Storyboard*

1.		<i>Scene 1</i> , tampilan awal yang akan muncul saat membuka <i>game</i> ini. Terdapat tombol Mulai untuk memulai <i>game</i> , tombol info berisi informasi seputar <i>game</i> yang dibuat, tombol <i>speaker</i> untuk menghidupkan dan mematikan latar musik, dan tombol keluar untuk keluar dari halaman <i>game</i> .
2.		<i>Scene 2</i> , tampilan menu utama, yang berisi beberapa pilihan yaitu submenu Kenalan Yuk, tombol submenu Tebak Aku, tombol submenu Cocok Tidak Ya, dan tombol submenu kuis.
3.		<i>Scene 3</i> , tampilan Kenalan Yuk terdapat beberapa pilihan gambar profesi yang dapat dibuka satu persatu. Dan ada tombol home untuk dapat kembali ke halaman menu utama serta tombol <i>speaker</i> untuk menghidupkan dan mematikan latar musik.

4.		<p>Scene 4, tampilan dari halaman Kenalan Yuk apabila dibuka akan terdapat gambar profesi beserta nama profesi dan penjelasan dari gambar profesi tersebut. Tombol audio berisi penjelasan dari profesi tersebut. . Dan terdapat tombol <i>close</i> untuk dapat kembali ke halaman Kenalan Yuk</p>
5.		<p>Scene 5, halaman Tebak Aku terdapat gambar profesi dan 3 pilihan nama profesi. Diantara ketiga pilihan tersebut akan ada 1 jawaban yang benar dengan gambar profesi tersebut. Setelah berhasil akan muncul bintang sebagai <i>reward</i>.</p>
6.		<p>Scene 6, halaman awal Cocok Tidak Ya terdapat menu main untuk memulai permainan dan menu petunjuk untuk menjelaskan langkah permainan tersebut.</p>
7.		<p>Scene 7, tampilan mulai yang terdapat pada halaman Cocok Tidak Y memiliki 6 gambar profesi dan 6 pilihan nama profesi. Pengguna harus mencocokkan gambar profesi dengan nama profesi yang tepat. Akan</p>

*Scene* 8, pada halaman Kuis, memiliki 3 gambar serta nama profesi dimana nama profesi tersebut memiliki kalimat rumpang. Pengguna diharuskan mengisi huruf yang rumpang dengan pilihan huruf yang tersedia di samping.

#### 2.2.2 Menyiapkan Audio

Untuk lebih mempermudah pelafalan nama profesi, penulis menyediakan audio pada masing-masing gambar profesi.

### 2.3 Perancangan Game

Tahap selanjutnya yaitu mulai perancangan game menggunakan *software Construct 2* versi r279. Berpacu pada *storyboard*, aset-aset game, dan audio yang sudah disiapkan penulis mulai merancang game tersebut.

### 2.4 Pengujian

Pengujian untuk memastikan apakah Game Edukasi Pengenalan Profesi ini berjalan dengan baik dilakukan dengan menggunakan Uji *Black Box*. Uji *Black Box* ini berfokus pada uji fungsionalitas dan fitur game seperti asset, audio, serta kontrol dalam game edukasi ini. Selain uji *Black Box*, pengujian game ini dilakukan uji dengan mengisi kuisisioner yang telah disiapkan.

### 2.5 Implementasi

Implementasi dilakukan dengan cara menguji game serta menyertakan kuisisioner berisikan pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Pengisian kuisisioner dilakukan oleh 31 responden yang terdiri dari 9 orang guru di SLB Karya Sejahtera dan 22 orang teman-teman yang berlatar belakang pendidikan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Game Edukasi Pengenalan Profesi untuk anak berkebutuhan khusus kelas 4 SD yang dapat digunakan sebagai sarana belajar serta bermain dan dapat membantu anak mengenal macam profesi yang ada disekitar mereka. Berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian Game Edukasi Pengenalan Profesi:

### 3.1 Hasil Tampilan Game

#### 3.1.1 Menu Awal

Tampilan menu awal ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu Awal

Menu awal pada gambar 2 merupakan tampilan awal saat masuk game edukasi ini. Halaman ini memiliki 2 bagian menu yaitu menu mulai dan menu keluar. Selain itu, memiliki tombol informasi dan *speaker* untuk menghidupkan dan mematikan audio.



Gambar 3. Tampilan Informasi

Tombol informasi pada gambar 3 berisi informasi mengenai asset dan audio yang di dapat.

#### 3.1.2 Menu Utama

Tampilan menu Kenalan Yuk ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Halaman menu utama pada gambar 3 terdapat 4 menu pilihan yaitu menu Kenalan Yuk, menu Tebak Aku, menu Cocok Tidak Ya, dan menu Kuis.

### 3.1.3 Menu Kenalan Yuk!

Tampilan menu Kenalan Yuk ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu Kenalan Yuk

Menu Kenalan Yuk merupakan menu yang berisi materi berupa gambar macam-macam profesi. Pengguna dapat memilih salah satu gambar untuk dapat mengetahui materi lebih jelas. Seperti ditunjukkan pada gambar 6 berikut:



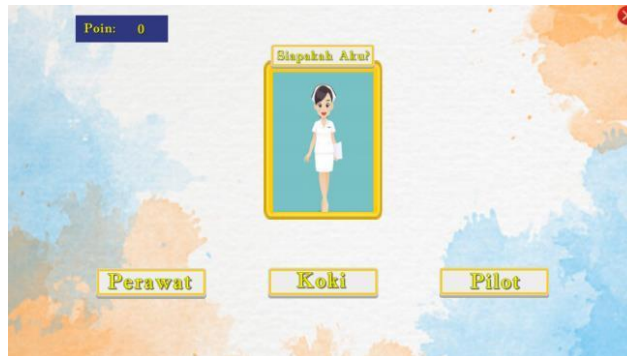
Gambar 6. Salah satu profesi pada menu Kenalan Yuk

Menu yang ditunjukkan pada gambar 4a merupakan salah satu materi yang terdapat pada menu kenalan Yuk. Terdapat penjelasan tentang profesi tersebut, audio untuk menerjemahkan penjelasan tersebut, dan ejaan kata profesi tersebut. Beberapa tombol yang disediakan yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol audio,

tombol *close* untuk kembali ke menu utama, dan tombol selanjutnya untuk menuju halaman materi profesi selanjutnya.

#### 3.1.4 Menu Tebak Aku!

Tampilan menu Tebak Aku ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Menu Tebak Aku

Menu Tebak Aku merupakan menu permainan yang terdapat gambar profesi dan 3 jawaban acak. Pengguna diharuskan menebak 1 jawaban benar untuk mendapatkan 10 poin. Setelah terkumpul 100 poin akan muncul *reward* berupa bintang. Dan tombol *close* untuk kembali ke menu utama.

#### 3.1.5 Menu Cocok Tidak Ya

Tampilan menu Cocok Tidak Ya ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Menu Cocok Tidak Ya

Menu Cocok Tidak Ya terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu awal dan tombol *speaker* untuk menghidupkan dan mematikan latar suara. Terdapat juga menu main yang ditunjukkan pada gambar 6a dan menu petunjuk pada gambar 9.



Gambar 9 Tampilan Menu Main Cocok Tidak Ya

Menu main Cocok Tidak Ya terdapat macam-macam gambar profesi serta kata kunci pilihan nama profesi secara acak. Pengguna diharuskan memasangkan nama profesi dengan gambar profesi yang sesuai. Jika semua gambar sudah terjawab akan ada *reward* bintang.



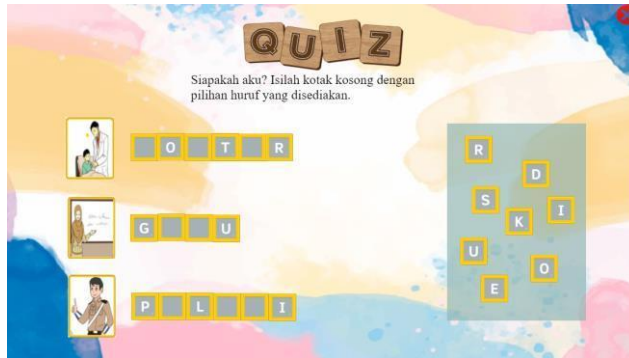
Gambar 10. Tampilan Menu Petunjuk Cocok Tidak Ya

Menu petunjuk ini berisi arahan cara memainkan game Cocok Tidak Ya. Terdapat tombol *close* untuk menghilangkannya dan tombol *speaker* untuk mendengarkan audio petunjuk.



### 3.1.6 Menu Kuis

Tampilan menu Kuis ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Menu Kuis

Pada menu kuis terdapat beberapa gambar profesi beserta nama profesi tersebut yg rumpang. Pengguna diharuskan melengkapi kata yang rumpang dengan huruf yang telah di sediakan pada kotak.

### 3.2 Hasil Pengujian

Pengujian Game Edukasi Pengenalan Profesi ini dilakukan dengan menggunakan 2 cara yaitu, dengan pengujian Black Box dan pengujian *Quisioner*. Pengujian tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

#### 3.2.1 Pengujian *Black Box*

Tujuan pengujian *black box* adalah untuk mencari kesalahan fungsionalitas yang terjadi pada game yang telah kita buat. Pengujian *black box* ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Pengujian *Black Box*

Layout	Pengujian	Aksi	Output	Hasil
Menu Utama	Tombol Kenalan Yuk	Klik tombol Kenalan Yuk	Menuju halaman Kenalan Yuk	<i>Valid</i>
	Tombol Tebak Aku	Klik tombol Tebak Aku	Menuju halaman Tebak Aku	<i>Valid</i>
	Tombol Cocok Tidak Ya	Klik tombol Cocok Tidak Ya	Menuju Halaman Cocok Tidak Ya	<i>Valid</i>
	Tombol Kuis	Klik Tombol Kuis	Menuju Halaman Kuis	<i>Valid</i>

	Tombol keluar	Klik tombol keluar	Menuju ke halaman game mulai.	<i>Valid</i>
Menu Kenalan Yuk	Menjelaskan profesi yang akan dipilih	Klik salah satu dari 6 gambar profesi yang tersedia	Menampilkan halaman profesi yang telah di klik	<i>Valid</i>
	Tombol keluar	Tombol keluar	Menuju ke halaman game mulai.	<i>Valid</i>
Tebak Aku	Tombol pilihan jawaban 1,2, dan 3.	Klik salah satu tombol pilihan jawaban	Menampilkan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Jika benar, akan lanjut ke soal selanjutnya. Jika salah, tetap di soal yang sama sampai jawaban yang dipilih benar.	<i>Valid</i>
Cocok Tidak Ya	Tombol nama-nama profesi yang telah diacak.	Klik nama profesi.	Menempatkan nama profesi yang sudah dipilih ke gambar yang cocok dengan nama profesi tersebut.	<i>Valid</i>
Kuis	Tombol huruf yang sudah diacak.	Klik salah satu huruf	Menempatkan huruf tersebut menuju nama profesi yang rumpang.	<i>Valid</i>

### 3.2.2 Pengujian Kuisisioner

Pengujian Kuisisioner ini, pengguna diminta mengisi angket tentang *game* yang telah dibuat. Selanjutnya, penulis menguji *validitas game* berdasarkan angket yang sudah diisi oleh 31 orang responden dengan menggunakan rumus SUS (*System Usability Scale*). Berikut hasil analisis kuisisioner ditunjukkan pada Tabel 3. (Prasadana & Irsyadi, 2020).

Tabel 3. Hasil Pengujian *System Usability Scale*

No	Kode Pernyataan	Jumlah Jawaban					Jumlah Score	Persentase
		SS	S	N	TS	STS		
1.	P1	12	16	3	0	0	133	85,80%
2.	P2	11	13	6	0	0	127	81,93%
3.	P3	17	12	2	0	0	139	89,67%
4.	P4	9	18	4	0	0	129	83,22%
5.	P5	14	13	3	0	1	132	85,16%
6.	P6	11	17	2	1	0	131	85,51%
<b>Rata-Rata</b>								<b>85,21%</b>

Keterangan:

P1 : *Game* mudah dioperasikan

P2 : Tampilan *game* menarik

P3 : Materi dalam *game* mudah dipahami

P4 : *Game* bersifat interaktif

P5 : *Game* ini dapat digunakan sebagai sarana belajar dan bermain

P6 : Dengan menggunakan *game* ini belajar menjadi lebih efisien

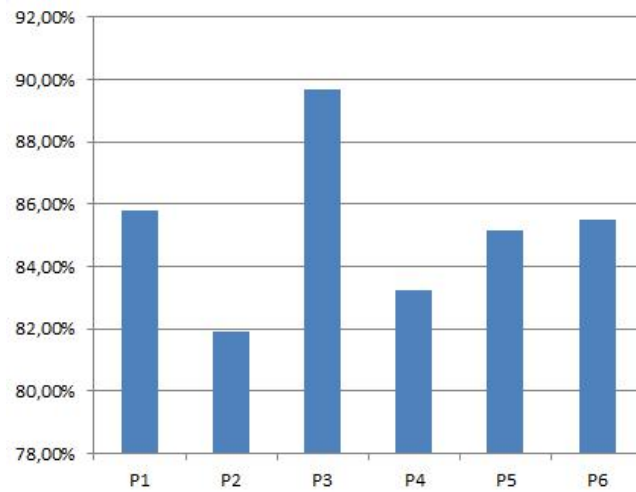
SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Normal

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



Gambar 12. Diagram Hasil Pengolahan Kuisisioner.

### 3.2.3 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner dengan SPSS

Tujuan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas agar instrumen yang digunakan benar-benar telah valid dan reliabel, serta dapat digunakan secara legal untuk penelitian ilmiah. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau sah tidaknya suatu kuisisioner. Sedangkan uji reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes agar tetap konsisten setelah dilakukan berulang kali terhadap subjek (Ilmiah et al., 2020). Berikut hasil dari uji validitas ditunjukkan pada Tabel 4. Dan hasil uji reliabilitas ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Variabel	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Validitas
P1	0.465	0.355	<i>Valid</i>
P2	0.612	0.355	<i>Valid</i>
P3	0.613	0.355	<i>Valid</i>
P4	0.681	0.355	<i>Valid</i>
P5	0.671	0.355	<i>Valid</i>
P6	0.691	0.355	<i>Valid</i>

Berdasarkan hasil uji validitas diatas pengujian instrumen dikatakan valid apabila nilai R hitung > R tabel dengan nilai signifikasi 5%.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,678	6

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha* dengan signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *alpha* lebih besar dari R tabel (0,355). Berdasarkan nilai koefisien reliabilitas tersebut bahwa angket penelitian ini reliabel atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen kuisioner.

#### 4. PENUTUP

Pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan pengujian *black box* menunjukkan bahwa *game* ini berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, berdasarkan pengujian *black box* pada tabel 2. Berdasarkan analisa yang diperoleh dari pengujian kuisioner sebanyak 85,21% *game* ini layak digunakan untuk membantu pembelajaran di SLB-BC Karya Sejahtera. Selain itu, Game Edukasi Pengenalan Profesi ini dapat diimplementasikan ke dalam *Android*, jadi pengguna akan mudah menggunakannya.

Secara umum, berdasarkan hasil kuisioner 31 orang responden, maka game edukasi ini bermanfaat bagi pengguna dan mempermudah pengguna untuk mengenal macam profesi yang ada disekitarnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., & Rohmah, A. N. (2017). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK GAME EDUKASI BAGI ANAK AUTIS TINGKAT SEKOLAH DASAR DI RUMAH PINTAR SALATIGA. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 91–98.  
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.837>
- Al Irsyadi, F. Y., Sholihah, S. L. M., & Sudarmilah, E. (2016). GAME EDUKASI MERAWAT DIRI UNTUK ANAK TUNAGRAHITA TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS KINECT XBOX 360. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 693– 700.  
<https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.783>

- Ario Yustin, J., sujaini, H., & Azhar Irwansyah, M. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. In *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* (Vol. 1, Issue 1).  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>
- Article, R. (2020). *THE IMPORTANCE OF EDUCATIONAL GAME*. 27, 877–880.
- Hasugian, J. W., Gaurifa, S., & Warella, S. B. (2019). *Education for children with special needs in Indonesia Education for children with special needs in Indonesia*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012172>
- Ilmiah, P., Hidayat, F. N. U. R., & Informatika, P. S. (2020). *Pengembangan game edukasi bepo (subjek predikat objek) untuk anak tunarungu wicara (studi kasus slb- b yrtrw surakarta)*. Irsyadi, F. Al. (2019). *Game Edukasi Pengenalan Hewan Laut Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Kelas V Sekolah Luar Biasa (SLB-C) Negeri*.  
<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/72878>
- Mulyaningsih, S. D. (2015). *Educational Games Design to Introduce Nutritious Food to Kids*. 2(2), 42–48.
- Prasadana, V., & Irsyadi, F. Al. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Benda-Benda di Lingkungan Rumahku Untuk Anak Kelas 2 SDLB*.  
<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/80726>
- Romero, M. (2019). *Main text Introduction Digital games among secondary learners Educational Serious Games ( ESG ) in secondary schools*.
- Sholdova, A., & Method, A. R. D. (n.d.). *Development of educational game for children with dyslexia*.
- Soepomo, J. P. (2015). *Game Edukasi Pengenalan Transportasi dan Pekerjaan dalam Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash ( Studi Kasus : TK ABA Pokoh )*. 6–8.
- Trisandrilla, F., & Nurgiyatna, S. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Profesi Dan Pekerjaan Untuk Anak TK*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/65558>
- Yuliana, T., & Irsyadi, F. Al. (2020). *GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KALIMAT LENGKAP ( SUBJEK PREDIKAT OBJEK) BAGI ANAK TUNARUNGU WICARA KELAS 4 SEKOLAH DASAR ( STUDI KASUS SLB-B YRTRW SURAKARTA )*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/83041>